

Konami<sup>®</sup>

RC727

Printed in Japan

Konami<sup>®</sup>

HOW TO PLAY .....page 2  
MODE D'EMPLOI .....page 8  
SPIELANLEITUNG .....seite 14  
RESUMEN DEL JUEGO ...página 20  
COME SI GIOCA .....pagina 26

King's  
KING'S VALLEY VALLEY<sup>™</sup>  
© 1985 Konami



MSX



## KING'S VALLEY (VALLEY OF THE PHARAOHS)

When Ancient Egypt was at the height of her glory, the great kings and pharaohs would build hidden tombs far away in a secret place in the depths of the mountains to foil grave robbers. From earliest times until the present day, the land has been rife with skillful grave robbers—some even posing as legitimate archaeologists—all after the luxuric burial artifacts and famed treasures that the pharaohs and their families entombed with themselves.

These secret tombs were always carved deeply into the sides of great cliffs or precipices—the tombs themselves having been excavated in the form of a horizontal chamber. The ruler's mummy would be placed in a stone coffin set into a recessed portion of the floor in the main chamber of the tomb.

Down throughout the years, the pharaohs and the ruling nobility eventually constructed a total of sixty-four of these hidden tombs. This came to be known as the famed VALLEY OF THE PHARAOHS, where the rulers of ancient Egypt had hoped to rest forever in all their former glory.

—But, except for the tomb at Thebes of the great Tutankhamen (known as "King Tut"), the wishes of all these grandly buried rulers were foiled: all the great tombs have been broken into, and a majority of them have been left in ruins.

In spite of this, however, with the passage of time a certain number of the former kings were secretly moved to other hidden locations and—through over 3400 years of history—have been able to guard the secret of the famed Mystery Jewels, which hold the secret of eternal life in the Kingdom of the Sun God.

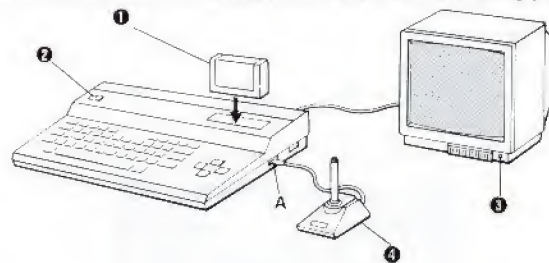
Vick, the notorious English adventurer from Manchester, has gone to the Valley of the Pharaohs in search of the Mystery Jewels. He is betting his skills against those of the wisest minds of ancient Egypt. Will he be able to solve the riddle of the stone burial crypts??? Will he fall victim to the dreaded curse of the mummy??? Can he locate the hidden resting place of the Mystery Jewels and get away with them safely???



## Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

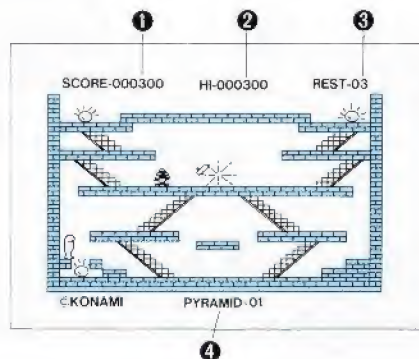
- ① ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



- ① Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.
- ② Switch on your computer.
- ③ Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.
- ④ This game can be played with an optional joystick. Connect the lead from the joystick to terminal A before begin to play.

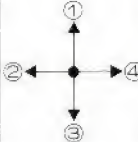
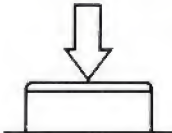
## How to Play

- (1) This game is designed to be played one person; you compete with the computer.
- (2) You can control the action using either your computer keyboard or with a joystick,
- (3) Start the game by pressing either the SPACE bar on your computer keyboard or the SHOT button on the joystick.
- (4) You control the actions of Vick the Adventurer. At the beginning of the game you have five Vicks. For each 20,000 points you score, you get another Vick.
- (5) If you can get all the Mystery Jewels in the pyramid, the secret door to the next pyramid will appear.
- (6) If the mummy touches Vick, he is out!!
- (7) If you want to stop the game midway, press the **F-1** key. This will stop the image. Press the **F-1** key once again to re-start game.
- (8) If you can no longer proceed in the game as the result of mistakes you have made in play, press the **F-2** key. This will start you once again at the beginning of the same pyramid in which you stopped. You will lose one "Vick" by doing this, however.



- ① Score
- ② High Score
- ③ Number of "Vicks" you have remaining
- ④ Stage Number

## Controlling The Action

Your controlling action		Vick's movement	
	②	Walks to the left	
	④	Walks to the right	
	①+②	Goes UP the stairway to the left	
	①+④	Goes UP the stairway to the right	
	③+②	Goes DOWN the stairway to the left	
	③+④	Goes DOWN the stairway to the right	
 SHOOT		What Vick is doing at the moment when you press either the SPACE bar or the SHOT button on the joystick	Vick's movement when you press either the SPACE bar or the SHOT button on the joystick
		Vick is not holding anything in his hands	Vick jumps
		Vick is holding a pickaxe	Vick digs a hole
		Vick is holding a sword	Vick throws the sword

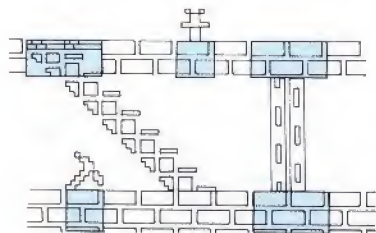
- ① Vick will grab a pickaxe ( ) or a sword ( ) whenever he passes one
- ② Once you have dug a hole, you lose your pickaxe ( ), but the swords ( ) may be used over and over.
- ③ When you come across a door, jump and touch the lever beside the door. If you make it, the door will slide open.






## Hints for Skillful Play

- There are four different type of mummies living in the pyramids: Type A, Type B, Type O, and Type AB. Each type of mummy has a characteristic type of movement. Figure out as quickly as you can how each one moves!!
- You can pass through the revolving doors in one direction only: from the white color to the green (Weird folks, these "Royal Families"!!). The mummies cannot pass through the revolving doors. Take advantage of this!!
- If Vick the Adventurer falls into a hole, he is too short to get out of it merely by jumping! So, be very careful to remember all the places you have dug holes and the order in which you dug them. Otherwise you might end up being trapped in a hole!
- Be careful! There are certain places inside the pyramids where you cannot dig! These are shown in the map below. Places you cannot dig include: at the foot of each staircase, directly above and below revolving doors, underneath a sword, and directly underneath the places where pickaxes are left lying.



- (  ) marks the spot where you cannot dig.

## Components of the Game



Vick the  
Adventurer



The Mummy  
(Vick's enemy)



The Mystery  
Jewels



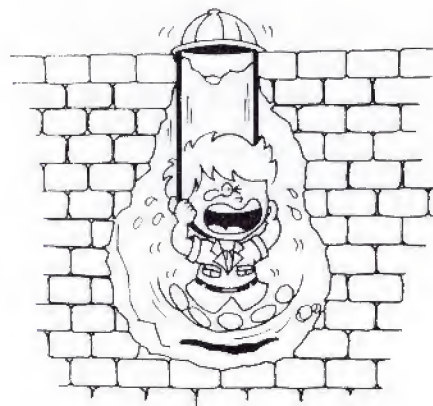
Sword



Pickaxe

## Scoring

- Knocking down a mummy with a sword.....100 points
- Getting the Mystery Jewels .....500 points
- Clearing one pattern and .....2,000 points  
progressing to the next stage



## Cautions

- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

©1985 Konami

## LA VALLEE DES ROIS (LA VALLEE DES PHARAONS)

Lorsque l'Egypte de l'Antiquité était au plus haut de sa gloire, les grands rois et les pharaons se faisaient ériger des tombes cachées dans des lieux secrets lointains au fond des montagnes, afin de décourager les voleurs de tombe. Cependant, des temps les plus anciens jusqu'à aujourd'hui, la terre n'a pas cessée d'être violée par des intrus ingénieux, certains se prétendant des archéologues légitimes, mais ne recherchant en fait qu'à s'approprier les objets précieux mortuaires et les trésors enterrés auprès des sépulcres des pharaons et de leurs familles.

Ces tombes secrètes étaient toujours creusées profondément dans les côtés de hautes falaises ou de profonds précipices, la tombe elle-même étant creusée sous la forme d'une chambre horizontale. La momie du roi serait par la suite placée dans un cercueil en pierre, lui-même encastré dans une portion évidée du plancher de la chambre principale de la tombe.

On compte ainsi un total de soixante-quatre de ces tombes cachées, toutes construites à la demande et pour les pharaons et rois de cette époque.

L'ensemble de ces monuments nous est connu sous le nom de VALLEE DES PHARAONS, lieu dans lequel les dirigeants de l'ancienne Egypte avaient espéré pouvoir reposer éternellement en paix, dans toute leur gloire passée. Hélas, sauf en ce qui concerne la tombe, à Thèbes, du grand Toutankhamon (connu sous le nom du "Roi Tut"), les espoirs de tous ces grands dirigeants ont été détruits, toutes les tombes ont été violées et la plupart ont été laissées en ruines.

En dépit de toute cette sombre destinée, avec le temps, un certain nombre de sépulcres sacrées des rois anciens ont été sceretement déplacées vdrs d'autres lieux mystérieux. Ces rois sont ainsi parvenus, après plus de 3400 ans d'histoire, à conserver intact le secret des fameux bijoux mystérieux, détenteurs du secret de la vie éternelle au royaume du Roi Soleil.

Vick, le célèbre aventurier anglais de Manchester, est parti dans la Vallée des Pharaons à la recherche des Joyaux mystérieux. Avec tous ses talents, il défie les plus sages et les plus rusés des esprits de l'Egypte ancienne. Pourra-t-il résoudre l'énigme des cryptes

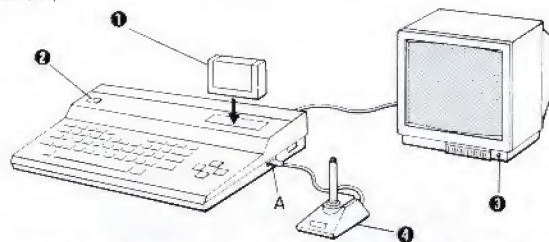
mortuaires de pierre? Deviendra-t-il la victime de la malédiction mortelle lancée par la Momie? Pourra-t-il trouver l'endroit caché des Joyaux mystérieux et, en leur possession, sortir indemne de la tombe?



### Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

❶ Cartouche ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



❶ S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.

❷ Mettre l'ordinateur sous tension.

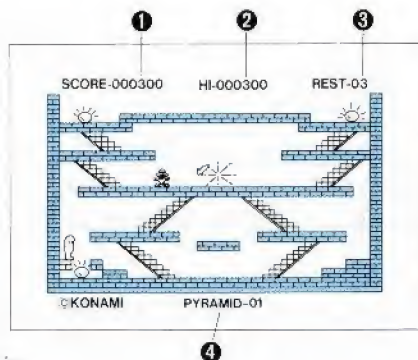
❸ Mettre sous tension l'écran de télévision et le syntoniser sur le canal qui affiche l'image produite par l'ordinateur.

❹ On pourra utiliser en option un autre levier de commande. Pour cela, brancher les câbles du levier de commande à la borne A, avant de commencer à jouer.



## Comment Jouer

- (1) Ce jeu se joue à un joueur ayant pour adversaire l'ordinateur.
- (2) Les mouvements du personnage peuvent être contrôlés soit au moyen des touches du clavier de l'ordinateur, soit avec un levier de commande.
- (3) Pour faire démarrer le jeu, appuyer soit sur la barre d'espacement du clavier de l'ordinateur, soit sur le bouton de tir du levier de commande.
- (4) C'est le joueur qui commande les mouvements de Vick l'aventurier. Au début du jeu, on dispose de cinq Vicks. On obtient un Vick supplémentaire pour chaque 20,000 points marqués.
- (5) Si on parvient à retirer tous les Joyaux mystérieux de la pyramide, la porte secrète de la pyramide suivante apparaîtra.
- (6) Si un Vick est touché par la momie il sera éliminé du jeu.
- (7) Lorsqu'on souhaite s'arrêter momentanément en cours de jeu, appuyer sur la touche **F-1**. Appuyer à nouveau sur la touche **F-1** pour faire redémarrer le jeu.
- (8) Si on ne peut plus avancer dans le jeu, à cause des fautes que l'on a faites, appuyer sur la touche **F-2**. On pourra reprendre le jeu au début de la pyramide avec laquelle on a échoué. On perdra cependant, en guise de pénalité, un de ses Vicks.

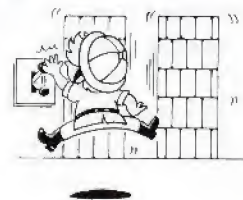


- 1 Points marqués
- 2 Score élevé
- 3 Nombre de Vicks restants
- 4 Numéro d'étape

## Commande des mouvements des personnages

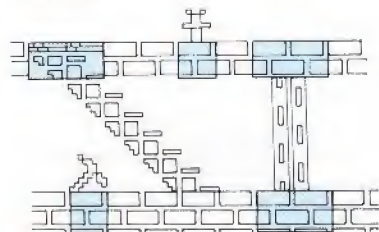
L'action provoquée par le joueur		Mouvement de Vick
	②	Marche à gauche
	④	Marche à droite
	①+②	Monte l'escalier à gauche
	①+④	Monte l'escalier à droite
	③+②	Descend l'escalier à gauche
	③+④	Descend l'escalier à droite
		Ce que Vick est en train de faire au moment où l'on appuie soit sur la barre d'espacement, soit sur le bouton de tir du levier de commande.
		Mouvement de Vick lorsqu'on appuie soit sur la barre d'espacement soit sur le bouton de tir du levier de commande
		Vick ne tient rien dans ses mains.
		Vick saute
		Vick tient une pioche.
		Vick creuse un trou
		Vick tient une épée
		Vick tire son épée

- ① Vick empoigne une pioche ( ) ou une épée ( ) chaque fois qu'il passe devant l'une ou l'autre.
- ② Une fois que l'on a creusé un trou, on perd sa pioche ( ); les épées ( ) peuvent cependant être utilisées plusieurs fois de suite.
- ③ Si vous arrivez devant une porte, sautez pour attraper le levier se trouvant à l'hôte de la porte.  
Si vous y parvenez, la porte s'ouvrira!



## Conseils pour bien jouer

- Quatre types de momie vivent dans les pyramides: le type A, le type B, le type O et le type AB. Chaque type se déplace selon une manière bien particulière. Essayer de comprendre et de se rappeler aussi rapidement que possible toutes les formes de déplacement des momies.
- On ne peut passer à travers les portes tournantes que dans une seule direction: de la couleur blanche à la couleur verte (drôles de personnes, ces "familles royales"!!), Les momies ne peuvent pas franchir les portes tournantes. Tirer pleinement parti de cet avantage.
- Si Vick l'aventurier tombe dans un trou, il est trop petit pour en sortir en sautant simplement. Attention donc, de bien se rappeler tous les endroits que l'on a creusés et dans quel ordre. On pourrait autrement terminer l'aventure de Vick au fond d'un trou creusé par lui-même.
- Attention! Certains endroits à l'intérieur des pyramides ne peuvent pas être creusés. Ils sont indiqués dans la carte ci-dessous. Ils comprennent: le pied de chaque escalier, directement au-dessus et en-dessous des portes tournantes, sous une épée et directement en-dessous des points où les pioches sont laissées couchées.



● ( ) indiquent les endroits où on ne peut pas creuser.

## Éléments du jeu



Vick  
l'aventurier



La momie  
(l'ennemi de Vick)



Les Joyaux  
mystérieux

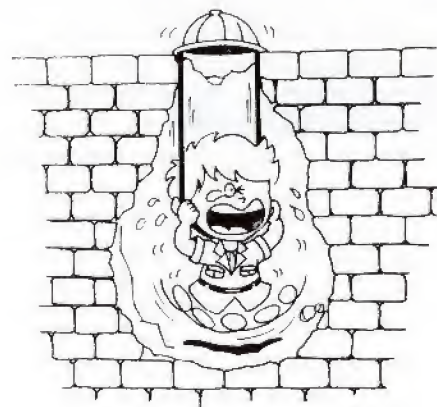


Epée



Pioche

- Momie vaincue par un coup d'épée .....100 points
- Capture des joyaux mystérieux .....500 points
- Etape passée avec succès et progression vers l'étape suivante .....2000 points



## Précautions

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irréremédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

©1985 Konami